

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL CD INTERAKTIF “SERIAL POLISI CILIK” GUNA MENANAMKAN KESADARAN TERTIB LALU LINTAS SEJAK DINI

Andreas James Darmawan; Willy Effendy

Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Komunikasi dan Multimedia, BINUS University
Jl. K.H. Syahdan No. 9, Kemanggis, Palmerah, Jakarta Barat 11480
james.dar@gmail.com, lady_r_so_cutezz@hotmail.com

ABSTRACT

Along with the increasing number of accidents in large cities, should the role of visual communication is also increasingly necessary. Its role is as a maker of communications media that attract, encourage, and interactive. So message traffic rules to be conveyed can be conveyed with good and embedded in the consciousness of the receiver behave. For this role of visual communication "Serial Little Police" intended for children and packaged in an attractive, interactive CD to play while learning the kids.

Keywords: *orderly traffic, children, interactive CD*

ABSTRAK

Seiring dengan meningkatnya jumlah kecelakaan di kota-kota besar, seharusnya peranan komunikasi visual juga semakin diperlukan. Peranannya adalah sebagai pembuat media komunikasi yang menarik, mengimbau, dan interaktif. Sehingga pesan tertib lalu lintas yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik dan tertanam di kesadaran berperilaku dari penerima pesan. Untuk ini peranan komunikasi visual "Serial Polisi Cilik" ditujukan untuk anak-anak dan dikemas dalam sebuah CD interaktif yang menarik minat bermain sambil belajar anak-anak.

Kata kunci: *tertib lalu lintas, anak-anak, CD interaktif.*

PENDAHULUAN

“Kecelakaan lalu lintas merupakan pembunuh nomor 3 di Indonesia.”

Hatta Rajasa (Menteri Perhubungan Republik Indonesia)

Di seluruh dunia sekitar 140.000 orang mengalami kecelakaan di jalan setiap harinya. Lebih dari 3.000 orang meninggal akibat kecelakaan di jalan dan sekitar 15.000 orang mengalami cacat seumur hidup. Bila masalah kecelakaan di jalan tidak diperhatikan dengan sungguh-sungguh, maka dikawatirkan pada tahun 2020 nanti, jumlah korban yang meninggal atau mengalami cacat setiap harinya mencapai lebih dari 60% di seluruh dunia. Sehingga kecelakaan di jalan menjadi penyebab utama kesakitan dan kecacatan, menurut koordinator PBB di Indonesia (2005).

Ada empat faktor penyebab utama terjadinya kecelakaan lalu lintas, yakni kondisi kendaraan, kondisi jalan, lingkungan serta pengendara. Dengan rincian, faktor kendaraan sebanyak 2.803 kali kecelakaan, faktor jalan 1.842 kali, faktor lingkungan 577 kali, faktor manusia 35.557 kali dan 1.266 kali faktor lainnya. Dari data tersebut, faktor utama kecelakaan lalu lintas adalah manusia (*human error*), yakni sebesar 91%. Untuk mengurangi tingkat kecelakaan, maka sangat diperlukan kesadaran dan pengetahuan yang cukup dalam berlalu lintas bagi para pengendara kendaraan bermotor sebagai faktor utama. Perlu dilakukan sosialisasi aturan-aturan dan rambu-rambu kepada masyarakat baik pengendara maupun yang bukan demi tercapainya kondisi lalu lintas yang aman dan teratur.

Anak-anak sebagai generasi yang akan datang dapat menjadi *agent of change* dalam bertransportasi di masa depan, jika sejak dini telah diberikan edukasi bagaimana bertransportasi yang baik dan benar. Edukasi tata cara lalu lintas sedari dini dapat menanamkan kesadaran pentingnya tertib bertransportasi sehingga terwujud generasi bangsa yang memiliki sikap mental positif, khususnya dalam berlalu lintas. Saat ini Pemerintah Indonesia melalui kepolisian dalam program Polsana telah melakukan sosialisasi kepada berbagai instansi khususnya anak-anak tentang tata cara berlalu lintas. Selain itu, dalam pelajaran sekolah yang diterima anak-anak juga terdapat serangkaian pelajaran tentang lalu lintas.

Untuk itu, CD interaktif “Serial Polisi Cilik” yang merupakan media komunikasi tertib lalu lintas kepada anak-anak, adalah untuk memenuhi program Polsana yang sengaja dikemas menarik, mengimbu, dan interaktif. Sehingga CD interaktif “Serial Polisi Cilik” ini dapat memberi informasi kepada anak tentang tata cara berlalu lintas yang baik dengan tampilan semenarik mungkin yang dapat merangsang daya ingat dan kemauan belajar anak sehingga anak dapat menerima pengetahuan yang diberikan dengan maksimal.

METODE

Metode penelitian yang dilakukan dalam membuat pembahasan jurnal ini antara lain : metode studi pustaka guna mendapatkan landasan teori, metode wawancara dengan pihak-pihak yang terkait, dan metode kuisioner yang dibagikan pada anak-anak sebanyak 115 anak. Metode studi pustaka yang dilakukan penulis dengan mencari relevansi dan menggabungkan pustaka yang menjelaskan tentang materi penyampaian untuk pembelajaran anak, yakni pengetahuan tentang rambu-rambu lalu lintas dan marka jalan. Serta pustaka mengenai pengertian dan proses pembelajaran anak melalui multimedia atau CD interaktif.

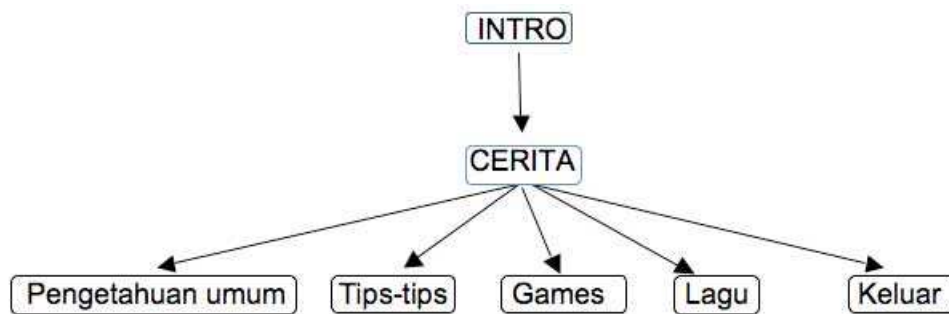
Untuk metode wawancara, penulis mewawancarai 2 pihak, antara lain : pihak Direktorat Lalu Lintas Polda Metro Jaya (Bagian Data dan Pendidikan Anak atau Polisi Sahabat Anak), Bapak AKBP Katon Pinem dan pihak pendidikan yakni kepala sekolah Sekolah Dasar Dian Harapan, Ibu Conniewaty.H.MPd.

Dari hasil wawancara dengan bapak AKBP Katon Pinem, didapati bahwa kepolisian telah lama memperhatikan masalah pendidikan lalu lintas sedari dini kepada anak-anak. Hal ini diwujudkan dalam program-program pembelajaran, salah satunya adalah Polsana (Polisi Sahabat Anak). Diharapkan melalui pendidikan mengenai lalu lintas sedari dini dapat menciptakan anak yang memiliki kepribadian lebih percaya diri, sehingga ketika saatnya terjun ke lalu lintas anak tidak lagi merasa takut dan memiliki pengetahuan yang cukup dan benar mengenai tertib lalu lintas.

Sedangkan wawancara dengan Kepsek Ibu Conniewaty, H.M.Pd, didapati bahwa pembelajaran ini sangat penting untuk menanamkan disiplin lalu lintas sedari dini. Karena pada usia dini, manusia lebih mudah dibentuk menjadi manusia yang bertanggung jawab. Selain itu, anak-anak juga dapat menjadi pengingat bagi orang tua mereka. Untuk hasil kuisioner kepada 115 anak, didapati bahwa 82 % anak tahu dan pernah mengoperasikan CD interaktif, 65 % anak lebih menyukai belajar melalui CD interaktif dibanding media lain, seperti buku, dan 70 % anak ingin mengetahui dan mempelajari tentang tata cara berlalu lintas.

PEMBAHASAN

Navigasi CD Interaktif terdiri dari menu, yaitu: Intro, Cerita, Pengetahuan Umum, Tips-Tips, Games, Lagu dan menu Keluar.



Gambar 1 Pemetaan CD interaktif “Serial Polisi Cilik”
Sumber: Penulis

Menu Intro merupakan bagian pembuka, yang berisi judul CD, dan ilustrasi yang menggambarkan isi CD melalui ilustrasi gambar. Untuk menu Cerita ditampilkan cerita tokoh serial dalam bentuk animasi 2D. Dan menu Pengetahuan Umum berisi pengetahuan mengenai bagian-bagian lalu lintas, seperti rambu-rambu dan marka jalan. Pada menu Tips-Tips, terdapat tata cara berlalu lintas yang baik, seperti himbauan untuk menggunakan helm dan sabuk pengaman. Menu Games berisi 2 macam permainan menarik untuk anak-anak yang membantu mereka untuk mengingat kembali pelajaran-pelajaran yang telah didapat dari tahap-tahap sebelumnya dan simulasi yang dapat melatih mereka untuk menemukan rambu-rambu lalu lintas dan marka jalan. Menu Lagu berisi lagu mengenai lalu lintas yang dapat dinyanyikan bersama oleh anak-anak. Serta menu Keluar untuk mengakhiri CD interaktif.

Untuk karakteristik produk, CD interaktif "Serial Polisi Cilik" ini akan terbagi menjadi 3 seri, yang berjudul: (1) *Priiii Stop! Mari tertib berlalu lintas*; (2) *Mari tegakan keadilan!*; dan (3) *Mari bersikap jujur!*. Masing-masing menitikberatkan pada ketertiban, keadilan dan kejujuran. Jika dikemas dalam bentuk serial, ketiga serial ini dimasukkan kedalam satu kotak, yang berisi 3 CD pembelajaran dan bonus yaitu *mouse pad*, *sticker*, gantungan kunci, dan sebuah buku notes.



Gambar 2 Logo “Serial Polisi Cilik” sebagai *Umbrella Brand*
Sumber: penulis

Logo “Serial Polisi Cilik” ini merupakan konsep yang bertujuan agar para anak-anak sebagai target audience dapat berperan sebagai Polisi Cilik yang nantinya memiliki berbagai pengetahuan mengenai peraturan-peraturan dan memiliki kepribadian yang baik. Untuk itu logo ini mengandung logogram, yakni gambar lencana dan pluit, yang dibuat berdasarkan bentuk lencana polisi, namun hitamnya diganti menjadi pluit agar berkesan lebih lucu dan dapat diaplikasikan ke anak-anak. Warna kuning keemasan disesuaikan dengan warna lencana pada umumnya.

Untuk judul *Priit Stop! Mari Tertib Berlalu Lintas*, menitikberatkan pada pengajaran ketertiban pada anak sedari dini. Pengajaran ini dilakukan melalui cerita yang memiliki pesan mematuhi tata tertib lalu lintas, lagu yang mengandung info pengetahuan lampu lalu lintas, games yang mengajar bermain sambil belajar, serta tips-tips yang berisi informasi yang diberikan seputar rambu-rambu dan marka jalan.



Gambar 3 Visualisasi “Priit Stop!” sebagai salah satu judul seri
Sumber: penulis

Judul ini dibuat berdasarkan aba-aba yang biasanya diserukan oleh Polisi di jalan raya. Elemen yang digunakan seputar atribut polisi dan berbagai macam rambu serta elemen yang biasanya kita temui di jalan seperti lampu lalu lintas dan roda kendaraan. Huruf dan elemen visual rambu-rambu lalu lintas dan marka jalan disusun terpadu sedemikian rupa sehingga terlihat menarik dan tidak membosankan. Warna merah menjadi warna dominan agar judul selalu terlihat mencolok dalam setiap layout yang ada dalam CD interaktif.

Untuk karakter utama atau tokoh utama dari CD interaktif ini adalah Alu dan Ita. Kedua tokoh ini akan menemani *target audience* selama menyaksikan CD interaktif. Diharapkan melalui kedua tokoh ini *target audience* dapat menempatkan dirinya pada posisi tokoh utama.



Gambar 4 Visualisasi Alu dan Ita Sebagai Tokoh Utama
Sumber: Penulis

Kedua tokoh utama ini masih duduk dibangku sekolah dasar, seragam yang mereka gunakan menyerupai seragam pramuka. Hal ini dimaksudkan agar warna coklat pada seragam mereka dapat mendekati warna coklat pada seragam polisi pada umumnya.



Gambar 5 Visualisasi kakak, ayah, ibu, ibu guru, ibu polisi, bapak polisi sebagai tokoh pendukung
Sumber: penulis

Para tokoh pendukung ini diciptakan untuk menghidupkan suasana cerita agar lebih hidup dan berkesan lebih dekat dengan kehidupan *target audience*. Ada pula pemikiran pembangunan masing-masing karakter. Seperti tokoh utama, Alu dan Ita yang memiliki karakter gemar belajar, bermain, patuh terhadap peraturan. Sementara itu, untuk tokoh pendukung, yaitu: (1) kakak: nakal, tidak suka mematuhi peraturan, dan ugal-ugalan; (2) ayah dan Ibu: tegas, disiplin, dan ramah; (3) ibu guru: ramah dan ceria; (4) ibu dan pak polisi: ramah, tegas, dan disiplin. Dengan karakter tokoh utama serta karakter tokoh pendukung, semuanya dapat berperan untuk mendapatkan situasi yang dapat memberikan berbagai informasi kepada *target audience*.

Untuk tipografi, font yang digunakan dalam CD interkatif ini adalah: *Franklin Gothic Medium*. Selain memiliki tingkat keterbacaan yang baik, *font* ini juga tidak memiliki serif sehingga nampak lebih santai, cocok digunakan untuk penulisan judul.



Gambar 6 Karakter font Franklin Gothic Medium,
Howie's Fun House, dan Cookies
Sumber: penulis

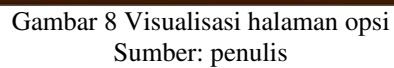
Howie's Fun House memiliki karakteristik bulat dan besar sehingga mudah dibaca dan sesuai dengan anak-anak, cocok digunakan untuk menulis teks, dan opsi-opsi navigasi. Dan *Cookies*, yakni font yang memiliki karakter visual bermain dan tidak serius cocok untuk anak-anak, cocok digunakan pada logo untuk menyeimbangkan logo lencana yang nampak serius untuk anak-anak.

Tampilan intro dibuat sederhana namun memiliki hirarki yang jelas sehingga target audience mudah menemukan tombol navigasi. Latar belakang kota dan jalan sehingga kesan lalu lintasnya terasa. Warna-warna yang digunakan beragam dan cerah.



Gambar 7 Visualisasi intro
Sumber: penulis

Halaman opsi merupakan halaman dimana anak dapat memilih kegiatan yang ada dalam CD ini, antara lain: (1) cerita, menyaksikan cerita; (2) lagu, bernyanyi; (3) tips, berisi pengetahuan umum dan tips berlalu lintas; (4) main 1, bermain mini game yang masih berhubungan dengan lalu lintas; (5) main 2, bermain mini game yang masih berhubungan dengan lalu lintas.



The illustrations are arranged in a 4x3 grid, showing a sequence of events in a fire safety story:

- Row 1:**
 - Illustration 1: A building with a fire alarm sign that says "SERIKAL JAYAR CINTA BANGSA".
 - Illustration 2: A fire alarm panel with a fire alarm button and a fire alarm bell.
 - Illustration 3: A fire truck arriving at a building with a fire.
- Row 2:**
 - Illustration 4: A fire alarm panel with a fire alarm button and a fire alarm bell.
 - Illustration 5: A woman sitting on a sofa, looking at a book.
 - Illustration 6: A fire truck arriving at a building with a fire.
- Row 3:**
 - Illustration 7: A woman sitting on a sofa, looking at a book.
 - Illustration 8: A woman sitting on a sofa, looking at a book.
 - Illustration 9: A woman sitting on a sofa, looking at a book.
- Row 4:**
 - Illustration 10: A woman sitting on a sofa, looking at a book.
 - Illustration 11: A woman sitting on a sofa, looking at a book.
 - Illustration 12: A woman sitting on a sofa, looking at a book.

Gambar 9 Visualisasi menu cerita
Sumber: penulis

Visualisasi layout pada lagu sama dengan cerita, visualisasi pada lagu juga disesuaikan dengan lingkungan *target audience*. Dibantu dengan elemen-elemen yang memperkuat makna lagu.



Gambar 10 Visualisasi menu lagu
Sumber: penulis

Untuk menu games, visualisasi yang dilakukan adalah sebisa mungkin mudah dimengerti anak dan dikemas agar masuk kedalam logika berpikir mereka. Hal ini dilakukan agar anak-anak dapat dengan mudah memainkan interaktivitas dari games ini.



Gambar 11 Visualisasi menu games pertama: cari 5 perbedaan gambar
Sumber: penulis

Menu games sendiri terbagi menjadi 2 permainan, permainan pertama pada menu ini adalah anak-anak diminta mencari 5 perbedaan pada 2 gambar yang bersampingan. Games ini dinilai secara ketepatan pemilihan perbedaan gambar dan waktu yang diperlukan untuk mencari perbedaan-perbedaan tersebut.



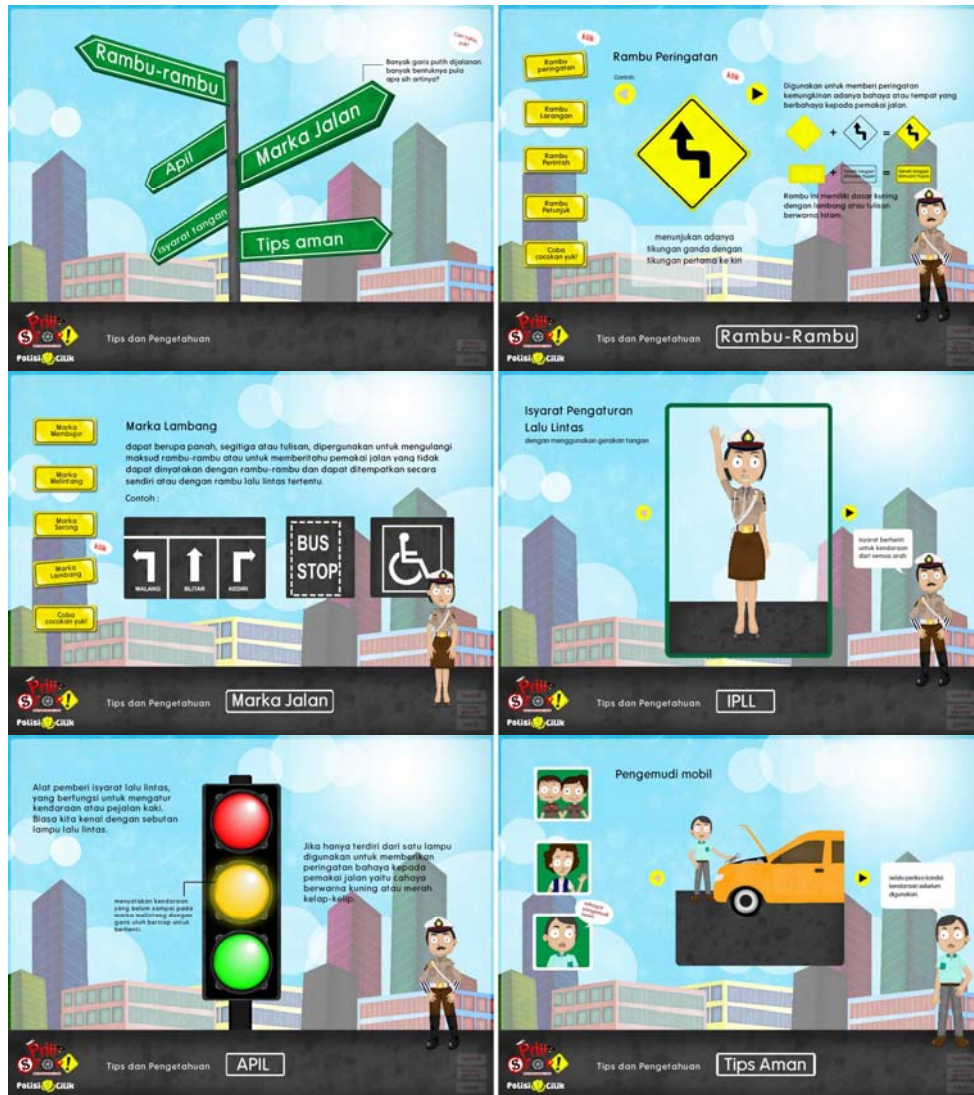
Gambar 12 Visualisasi menu games kedua:
cari 10 rambu lalu lintas dan marka jalan
pada gambar kamar, dan gambar detail lemari pakaian
Sumber: penulis

Pada permainan kedua menu ini adalah anak-anak diminta mencari 10 rambu lalu lintas dan marka jalan pada gambar. Selain itu gambar lemari, tas, dan buku juga dapat di klik untuk pencarian yang lebih detail. Games ini dinilai secara ketepatan pemilihan perbedaan gambar dan waktu yang diperlukan untuk mencari perbedaan-perbedaan tersebut.



Gambar 13 Visualisasi kemenangan yang menjadi hadiah visual anak-anak
yang berhasil menyelesaikan games
Sumber: penulis

Untuk menu tips-tips terbagi menjadi 4 bagian, antara lain : pengenalan rambu-rambu lalu lintas, pengenalan marka jalan, IPLL (Isyarat Pengaturan Lalu Lintas), APIL (Alat Pemberi Isyarat Lalu Lintas), dan tips-tips aman untuk pejalan kaki, pengendara motor, dan mobil.



Gambar 14 Visualisasi kemenangan yang menjadi hadiah visual anak-anak yang berhasil menyelesaikan games
Sumber: penulis

Masing-masing tips dikemas dengan interaktif dan menarik, baik dari segi pemilihan warna, sampai pada lagu dan narasi suara tokoh, semua menjadikan “Serial Polisi Cilik” sebuah media interaktif bermain sambil belajar yang menyenangkan, tentang pengetahuan tata tertib berlalu lintas, untuk anak-anak.

PENUTUP

CD interaktif "Serial Polisi Cilik" yang berjudul *Priit Stop! Mari Tertib Berlalu Lintas* dikemas semenarik mungkin guna merangsang dan meningkatkan minat anak terhadap materi yang disajikan. Hal ini diwujudkan dengan berbagai ilustrasi menarik dan gaya bahasa yang mudah dicerna anak-anak pada umumnya. Ditambah dengan berbagai interaksi, animasi, dan beragam permainan yang lucu sehingga anak tidak mudah merasa bosan dalam mengoperasikan CD ini sehingga materi yang ingin disampaikan dapat diterima oleh anak-anak. Hasil CD interaktif sebaiknya tidak berhenti hanya sebatas karya akhir dan penulisan jurnal namun sebaiknya dapat menjadi produk real yang berguna sesuai dengan tujuan pembuatannya dan fungsi produk ini sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Davis, G. (2001). *Quick solutions to great layout: How design books*. Singapore: McGraw-Hill.
- Djiwandono, S. E. W. (2004). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, S. (2008). *Layout, dasar & penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Wiedemann, J. (2005). *Illustration Now!*. London: Taschen.